

# Visión General de los Desafíos 2019-20



## TECHNICAL

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Ingeniería Técnica y Diseño, Desarrollo de Producto, Diseño de Escenografía Teatral, Narración Efectiva

- Diseñar y construir un invento.
- Crear y presentar una historia sobre cómo se resuelve un problema con el uso de la invención.
- Integrar un artefacto de invención para resaltar el proceso de desarrollo.
- Diseñar y construir una escenografía que muestre el impacto de resolver el problema.
- Crear y presentar dos Elementos de Elección del Equipo que muestren los intereses, habilidades, áreas de fortaleza y talentos del equipo.



## SCIENTIFIC

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Ecología, Ingeniería Técnica y Diseño, Habilidades de Artes Teatrales, Narración Efectiva

- Investigar una especie real y un hábitat real.
- Crear y presentar una historia sobre el primer encuentro entre la especie y el hábitat.
- Mostrar cómo la especie y el hábitat cambian como resultado del encuentro.
- Presentar la historia en el teatro en la ronda.
- Crear y presentar dos Elementos de Elección del Equipo que muestren los intereses, habilidades, áreas de fortaleza y talentos del equipo.



## ENGINEERING

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Gestión de la Construcción, Ingeniería Estructural, Diseño Técnico, Narración Efectiva

- Diseñar y construir un puente que será montado durante la presentación.
- Mover peso a través del puente para probar su fuerza.
- Crear y presentar una historia sobre una conexión inesperada y su resultado.
- Diseñar y crear una escena que haga una transición entre ajustes.
- Crear y presentar dos Elementos de Elección del Equipo que muestre los intereses, habilidades, áreas de fortaleza y talentos del equipo.



## FINE ARTS

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Fotografía, Habilidades de Artes Visuales, Habilidades de Artes Teatrales, Narración Efectiva

- Crear y presentar una historia que muestre un personaje invisible y su impacto en una fotografía seleccionada por el equipo.
- Recrear teatralmente la fotografía durante la presentación.
- Crear y presentar un efecto visual que incluya una técnica fotográfica.
- Mostrar cómo el efecto visual cambia la perspectiva de uno o más personajes.
- Crear y presentar dos Elementos de Elección del Equipo que muestren los intereses, habilidades, áreas de fortaleza y talentos del equipo.

# Visión General de los Desafíos 2019-20



## IMPROVISATIONAL

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollo del Personaje, Actuación de Improvisación, Diseño de Sonido, Narración Efectiva

- Investigar sobre los superpoderes y cómo se representan en cómics, literatura, películas y otros medios.
- Crear y presentar un sketch de improvisación sobre un villano que usa un superpoder para provocar una situación inesperada.
- Incluir un héroe que use un poder decepcionante para tratar de superar la situación inesperada.
- Mejorar el sketch con efectos de sonido.



## SERVICE LEARNING

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Emprendimiento Social, Gestión de Proyectos, Diseño Técnico, Narración Efectiva

- Identificar, diseñar, llevar a cabo y evaluar un proyecto que aborde una necesidad en una comunidad real.
- Crear y presentar una historia que muestre por lo menos un personaje en una carrera contra el tiempo.
- Integrar información sobre el proyecto en la historia.
- Diseñar y crear un dispositivo que represente el tiempo y resalte los hitos del proyecto.
- Crear y presentar dos Elementos de Elección del Equipo que muestren los intereses, habilidades, áreas de fortaleza y talentos del equipo.



## RISING STARS

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:** Ingeniería y Diseño, Títeres, Habilidades de Artes Teatrales, Narración Efectiva

- Crear y presentar una obra de teatro sobre personajes que viajan de un planeta a otro.
- Incluir algo sorprendente que suceda durante el viaje.
- Diseñar y crear un títere para usar en la obra de teatro.
- Lanzar cohetes creados por el equipo durante la obra de teatro.
- Crear disfraces, accesorios y escenografía para ayudar a contar la historia.



Los desafíos instantáneos requieren que los equipos se involucren en un pensamiento rápido, creativo y crítico. En un torneo, un equipo recibirá un desafío instantáneo y los materiales para resolverlo. Los miembros del equipo deben pensar rápido aplicando las habilidades apropiadas para producir una solución en un período de solo cinco a ocho minutos. Los Desafíos Instantáneos se basan en el desempeño, tareas o una combinación de ambos. Aunque cada desafío instantáneo tiene diferentes requisitos, todos los desafíos instantáneos recompensan a los equipos por su trabajo en equipo. Los desafíos instantáneos se mantienen en confidencialidad hasta el día del torneo.